



# ANIMER LE JEU D'ENQUÊTE

# CULTIVONS

## **Des paysan-nes disparaissent chaque année dans le monde. Qui est responsable ?**

*Les participant-es vont enquêter ensemble pour découvrir les causes de ces disparitions inquiétantes, aidé-es par l'inspecteur principal qui résumera l'avancée du dossier au moyen d'extraits vidéo.*

*Les courtes activités auxquelles participeront les détectives d'un jour suffiront-elles pour résoudre l'enquête ?*

### **THÉMATIQUE**

Les modèles agricoles et leurs impacts sociaux et environnementaux

### **PUBLIC**

À partir de 12 ans  
Maximum 25 participant-es

### **DURÉE**

50 à 75 minutes

### **ANIMATEUR-RICES**

Le jeu a été conçu pour être animé par des jeunes (dès 16 ans) qui se sont informé-es sur la thématique

### **ESPACE NÉCESSAIRE**

Une grande salle de classe

### **MATÉRIEL**

En plus du matériel fourni, les animateur-rices doivent prévoir du matériel pour visionner une vidéo disponible sur la clé USB



**OXFAM**

Magasins du monde



## L'ANIMATION EN BREF

L'animation complète se déroule en **5 activités** :

1. Activité **Puzzle**
2. Activité **Indices**
3. Activité **Cercle vicieux**
4. Activité **Cercle vertueux**
5. Activité **Cible de la culpabilité – Conclusion**

Nous avons imaginé l'animation où le matériel est prévu pour 2 ou 4 équipes (selon l'activité). Selon votre groupe, votre animation et votre temps, libre à vous d'adapter le nombre d'équipes.

## CONTENU MATÉRIEL

**Le module se compose d'une valise contenant :**

- Ce guide d'animation
- Une clé USB avec 3 vidéos
- 2 puzzles identiques de 25 pièces chacun.
- 8 feuilles A4 plastifiées avec les caractéristiques des modèles agricoles
- 4 fardes fermées par 4 cadenas à code
- 24 panneaux indices
- 2 x 11 plaquettes illustrées - numérotées en rouge (pour le cercle vicieux)
- 2 x 11 plaquettes illustrées - numérotées en vert (pour le cercle vertueux)
- 2 bâches
- Une cible de la culpabilité



## CONSEILS AUX ANIMATEUR-RICES

Si vous réalisez cette animation dans un cadre horaire strict (une heure de cours), faites attention au timing. **Il est important d'avoir le temps d'arriver à la conclusion** de l'animation. Pour cela, il est primordial de préparer l'animation.

Le jeu fonctionne tel quel mais vous pouvez bien entendu le modifier, compléter, simplifier ou complexifier.

Pour renforcer l'attractivité de l'animation, les animateur-rices peuvent également se créer un personnage (enquêteur-rice, agriculteur-rice...) avec un nom et un costume.

**Prenez le temps de vous approprier le jeu et n'hésitez pas à demander un coup de main à l'équipe des Jeunes Magasins-Oxfam : [jm@mdmoxfam.be](mailto:jm@mdmoxfam.be).**

## ENVIE D'UNE ANIMATION TRÈS COURTE ?

Si vous souhaitez ne faire qu'une courte introduction (20 minutes durant une récré), vous pouvez vous contenter d'une des activités (puzzle, indices ou cercle). À vous de prévoir une petite introduction et une conclusion.

## EN BREF : DÉROULEMENT DU JEU

### INTRODUCTION AVEC L'INSPECTEUR PRINCIPAL (5 MIN)

Vidéo n°1 de la clé USB où l'inspecteur principal pose le cadre de la mission : les équipes doivent trouver les causes de la disparition des paysan-nes.

### ACTIVITÉ 1 PUZZLE (25 MIN) voir page 6

L'animateur-rice divise le groupe en 2 équipes. L'animateur-rice explique que pour mener à bien la mission il faut d'abord observer la manière de travailler des paysan-nes et ainsi comprendre le monde agricole d'aujourd'hui.

Les 2 équipes vont devoir résoudre le puzzle chacune de leur côté afin d'observer le travail des paysan-nes.

### ACTIVITÉ 2 INDICES (25 MIN) voir page 10

L'animateur-rice rappelle la mission donnée : identifier les responsables et causes de leur disparition.

Pour cela, il va falloir trouver des indices sur les responsables de la disparition des paysan-nes et les classer dans les bons dossiers.

Conclusion des activités 1 et 2 avec la vidéo n°2 de la clé USB : l'inspecteur résume les découvertes des missions des participant-es. Il apporte quelques informations nouvelles sur la situation réelle des agriculteur-rices.

À la fin de la vidéo, l'inspecteur demande aux participant-es de compléter le rapport (activité suivante).

### ACTIVITÉ 3 CERCLE VICIEUX (10 MIN) voir page 16

L'animateur-rice distribue le matériel et explique l'activité.

### ACTIVITÉ 4 CERCLE VERTUEUX (10 MIN) voir page 18

Dernier message de l'inspecteur principal (vidéo n°3 de la clé USB). L'inspecteur y félicite les participant-es et leur montre une « vidéo de source inconnue » présentant la campagne d'Oxfam et des actions à mettre en place pour soutenir l'agriculture paysanne au Nord et au Sud.

L'animateur-rice propose alors au groupe de créer un cercle vertueux qui tend vers une agriculture souhaitable et durable (à l'inverse du cercle vicieux de l'activité précédente).

L'animateur-rice peut clôturer cette activité en présentant le Jeune Magasin-Oxfam de l'école, s'il y en a un.

### ACTIVITÉ 5 CIBLE DE LA CULPABILITÉ (10 MIN) voir page 20

Pour conclure et terminer le jeu, l'animateur-rice pose une cible au sol et présente les photos des suspects (multinationale, consommateur-ices, supermarchés, ...). Le groupe choisit qui lui semble le plus responsable de la situation du cercle vicieux. Les réponses des élèves peuvent ouvrir un débat.

### PROPOSITION POUR CLÔTURER

Pour terminer le jeu en beauté, nous vous proposons d'organiser une dégustation de quelques produits équitables. S'il n'y a pas de JM-Oxfam dans votre école, vous pouvez passer commande au magasin Oxfam le plus proche.

# ACTIVITÉ 1 - PUZZLE

## **i** Le message en bref

- Il existe différents types d'agriculture : à tendance plutôt industrielle ou plutôt paysanne.
- Selon la manière dont est produite notre nourriture, les conséquences sont différentes sur l'environnement et les agriculteur-rices (entre autres).

## **L** Durée

+/- 25 min selon l'approfondissement

## **G** Déroulement

1. L'animateur-riche **divise le groupe en deux équipes** plus petites.
2. L'animateur-riche **présente aux participant-es deux tas de pièces** de puzzle. Il-elle explique que ce sont des photos prises lors de ses voyages à la rencontre des paysan-nes du monde mais qu'il-elle les a un peu mélangées. **Chaque équipe essaye de reconstituer son puzzle le plus rapidement possible** pour découvrir les photos/situations vécues par les paysan-nes.
3. Lorsque c'est fait, l'animateur-riche **regroupe tous les participant-es autour d'un puzzle terminé**. Il-elle présente alors les « cartes questions » et explique que **chaque équipe va poser une question à l'autre équipe** à tour de rôle puis **vérifier si leur proposition correspond à peu près à la réponse proposée sur la carte**. (Les questions et réponses sont reproduites page suivante).
4. L'animateur-riche distribue les **8 feuilles A4 plastifiées** (caractéristiques des modèles) et demande au groupe de les replacer près du puzzle selon qu'elles sont caractéristiques de l'agriculture industrielle (énorme surface, beaucoup de machines, production vendue à l'étranger, pollution) ou paysanne (petite surface, beaucoup de travailleur-euses, production plus locale, respect de l'environnement).

## **✂** Matériel

- 2 puzzles (25 pièces chacun)
- 4 cartes questions plastifiées
- 8 feuilles A4 plastifiées reprenant chacune une caractéristique des modèles agricoles

## **L** Lieu

Assez d'espace pour que le demi-groupe de participant-es puisse construire au maximum 2 grands puzzles



## QUESTIONS ET RÉPONSES SUR LE PUZZLE

1. **Quels points communs et quelles différences y a-t-il entre les deux photos du haut du puzzle ?**

**Réponse** acceptée, le groupe cite au moins :

- Points communs : il s'agit d'un champ avec un tracteur
- Différences : taille des champs.

2. **Pourquoi les photos du puzzle sont séparées en 2 groupes/zones ?**

**Réponse** : Les photos montrent des manières différentes de produire de la nourriture. Il y a des productions plus industrielles et d'autres plus paysannes.

3. **À votre avis, quel est le type d'agriculture qui produit le plus d'aliments à l'échelle mondiale ? Paysanne ou industrielle ?**

**Réponse** : Avec un-e seul-e travailleur-euse, l'agriculture industrielle permettra de produire le plus (mais elle utilisera plus de terrains). Avec un seul terrain de quelques hectares, c'est par contre l'agriculture paysanne qui produira le plus (et elle emploiera plus de travailleur-euses).

Aujourd'hui, 70% de la nourriture consommée dans le monde est produite par des agriculteur-rices cultivant de manière paysanne. Bref, en termes d'efficacité, l'agriculture paysanne se défend bien, surtout quand on lui en donne les moyens. C'est donc l'agriculture paysanne qui produit actuellement le plus d'aliments dans le monde.



4. **À votre avis, dans quelle partie du puzzle se retrouvent les agricultrices et agriculteurs belges ?**

**Réponse** : Les fermes belges sont :

- moins industrielles que beaucoup d'exploitations agricoles au Brésil ou aux USA,
- plus industrielles que la majorité des fermes d'Afrique et d'Asie.

Aujourd'hui, certains agriculteur-rices belges s'orientent vers des techniques plus paysannes.

D'autres s'agrandissent et s'industrialisent, souvent à contre cœur, sous peine de disparaître. En effet, les règles actuelles du commerce avantagent l'agriculture industrielle sans prendre en compte ses effets négatifs sur l'environnement et sur les hommes et femmes.

Bref, les agricultures belges ne sont pas toutes identiques. Certaines sont plutôt paysannes, d'autres plutôt industrielles mais nous n'avons pas d'agricultures à l'extrême du modèle industriel.

## AIDE/INFOS POUR L'ANIMATEUR-RICE DE L'ACTIVITÉ PUZZLE



Voici quelques informations utiles pour expliquer les deux modèles agricoles. Pas besoin de tout dire, mais ces éléments vous aideront en cas de questions.

- L'agriculture industrielle est responsable d'une grande partie du dérèglement climatique (33% des gaz à effets de serre sont liés à l'agriculture principalement industrielle avec la déforestation qu'elle nécessite).
- L'agriculture paysanne fournit la majorité de la nourriture consommée dans le monde. En étant plus soutenue elle pourrait être une solution face à la faim dans le monde (3/4 des personnes qui ont faim sont des agriculteur-rices de petites exploitations qui n'ont pas les terres et les moyens pour produire suffisamment ou pour conserver la nourriture pendant les périodes hors récoltes) et au dérèglement climatique.
- Beaucoup d'agriculteur-rices belges s'orientent vers une agriculture de plus en plus industrielle, souvent non par envie mais parce qu'ils-elles doivent réussir à produire plus pour moins cher sous peine de devoir arrêter leur métier.



## ACTIVITÉ 2 – INDICES

### **i** Le message en bref

Si des paysan·nes disparaissent aujourd'hui, c'est parce qu'ils-elles sont confronté·es à différents problèmes. Parmi ceux-ci :

- la concurrence déloyale (dumping agricole)
- les bas prix imposés par les distributeurs
- le dérèglement climatique
- l'accaparement des terres

### **✂** Matériel

- Les 24 cartons « indices » plastifiés à bord vert
- Les 4 fardes fermées chacune par un cadenas à code
- Vidéo n°2 de la clé USB

### **⚙** Déroulement

**En résumé :** L'objectif de cette activité sera de retrouver les causes des disparitions des paysans et des paysannes.

Pour cela, chaque farde définit et explique une cause. Il y a 4 causes, donc il y a 4 fardes. Chaque cause s'explique avec 6 indices. Les indices peuvent être étalés sur une table. Les jeunes vont, en équipe et dans l'ordre ci-dessous :

- **trouver le code des fardes** grâce à l'énigme placée sur celles-ci.
- **chercher les indices** et les **placer dans la farde** correspondante.

#### Deux versions : facile et difficile

Attention, choisissez une des deux versions :

- **version facile** (peu de temps et/ou participant·es jeunes) avec 16 indices : VERT CLAIR
- **version plus difficile** (plus de temps et/ou participant·es plus âgé·es) avec 24 indices : VERT CLAIR + VERT FONCÉ

#### Déroulement en détail :

- L'animateur·rice divise la classe en 2 groupes (4 groupes sont possibles).** Chaque groupe reçoit 2 fardes fermées avec un cadenas. Ou 1 farde par groupe s'il y a 4 groupes.
- L'animateur·rice explique** qu'il-elle mène aussi une enquête sur les disparitions de paysan·nes. Des infos et des témoignages ont été trouvés et rassemblés. Ces témoignages révèlent pourquoi les paysan·nes disparaissent.
- L'animateur·rice explique les consignes.**
  1. Trouver le code de chaque farde
  2. Comprendre la cause expliquée à l'intérieur
  3. Aller chercher les indices qui

### **🕒** Durée

± 25 min

### **📍** Lieu

Un espace aussi grand que pour le nombre d'élèves, idéalement pour former 4 groupes



correspondent au thème de leur farde parmi tous les indices étalés sur une table.

**4.** Une fois les fardes reconstituées, les participant·es résument pour l'ensemble du groupe les causes de la disparition des paysan·nes qui apparaissent dans leur dossier. Ils-elles peuvent illustrer leur explication à l'aide des indices. Cela permet d'identifier les **4 causes de disparition des paysan·nes** :

- Les prix trop bas en Belgique** – imposés par les supermarchés aux agriculteur·rices – engendrent un salaire trop bas pour les producteur·rices
- Les prix trop bas dans les autres pays** – imposés par le dumping agricole – engendrent un salaire trop bas pour les producteur·rices.
- Le Dumping agricole** = les produits locaux sont en concurrence avec les produits subsidiés ou industriels venus de l'étranger et vendus à prix cassés.
- Les changements climatiques** engendrent plus d'inondations, de sécheresses, de tempêtes, de feux, la prolifération de nuisibles : qui détruisent les récoltes.
- L'accaparement des terres** : les agriculteur·rices voient leurs terres volées ou rachetées de force par des entrepreneurs étrangers.

**5.** L'activité se conclut avec la vidéo n°2 de la clé USB.

## LES INDICES DES FARDES

> Les indices à retrouver dans chaque farde de cause de la disparition

### FARDE À INDICES DUMPING AGRICOLE

Code : 853

Indices à replacer dans la farde



## FARDE À INDICES PRIX BAS

Code : 719

Indices à replacer dans la farde

## FARDE À INDICES CHANGEMENT CLIMATIQUE

Code : 369

Indices à replacer dans la farde



# FARDE À INDICES ACCAPAREMENT DES TERRES

Code : 491

Indices à replacer dans la farde

**INDICE** **JEU CULTIVONS**

**La géographie des accaparements de terre**

Accapareurs : pays d'origine des investisseurs qui cherchent des terres agricoles à l'étranger  
 Accapetés : pays cibles ou hôtes de ces investisseurs étrangers  
 Les deux : pays à la fois origine et cible de ces investissements  
 Pays où la sous-alimentation touche plus de 10 % de la population

**INDICE** **JEU CULTIVONS**

**56 MILLIONS D'HECTARES**

C'est à peu près la superficie de l'Espagne. C'est aussi la surface agricole rachetée à grande échelle en Afrique. Autant de terres qui pourraient servir à produire des denrées alimentaires sur un continent où, chaque année, 17 millions d'enfants meurent de faim.

LES GRANDES TRANSACTIONS FONCIÈRES PRIVENT LES PLUS DÉFINIÉS DE LEUR SEUL MOYEN DE SUBSISTANCE. ABUSSEZ MAINTENANT : WWW.OXFAM.ORG/TERRES

**INDICE** **JEU CULTIVONS**

**Les pays les plus vulnérables à l'accaparement des terres**

Pays à faible revenu et revenu moyen inférieur avec le plus de terres cédées à des investisseurs étrangers (2000-2022)\*

Pays	Terres cédées (millions ha)	Part de la superficie du pays
RD Congo	9,4	4,0 %
Indonésie	3,9	2,0 %
Cameroun	3,7	7,9 %
Ukraine	3,3	5,5 %
Mozambique	2,4	3,0 %
Congo	2,3	6,6 %
Soudan du Sud	2,0	3,1 %
Laos	1,8	7,4 %
Libéria	1,6	14,6 %
Centrafrique	1,5	2,2 %
Madagascar	1,3	1,5 %
Myanmar	1,0	5,0 %

**INDICE** **JEU CULTIVONS**

**TRAIRES ACCAPARÉES : PAYS CIBLES DES INVESTISSEURS ÉTRANGERS**

Accapareurs : pays d'origine des investisseurs qui cherchent des terres agricoles à l'étranger  
 Accapetés : pays cibles ou hôtes de ces investisseurs étrangers  
 Les deux : pays à la fois origine et cible de ces investissements  
 Pays où la sous-alimentation touche plus de 10 % de la population

**INDICE** **JEU CULTIVONS**

« Avant, nous cultivions du maïs, des haricots et nous élevions quelques poulets. Nous vendions au marché et avions de quoi nous nourrir. Puis, un jour, une grande compagnie a acheté à notre gouvernement les terres qui avaient l'accès à l'eau. Nos parcelles de terre ne valaient plus rien si on ne pouvait plus les arroser. Elle nous a alors proposé de les racheter à bas prix. Comme je ne voulais pas vendre, elle m'a envoyé ses avocats. Nous avons un titre de propriété mais il n'a jamais été enregistré. Cette compagnie a réussi à nous voler notre terre ! De quoi allons-nous vivre ? Rencontre de Diego et Andrea qui vivent de l'agriculture au Mexique »

**INDICE** **JEU CULTIVONS**

**La géographie des accaparements de terre**

**INDICE** **JEU CULTIVONS**

**La géographie des accaparements de terre**

Accapareurs : pays d'origine des investisseurs qui cherchent des terres agricoles à l'étranger  
 Accapetés : pays cibles ou hôtes de ces investisseurs étrangers  
 Les deux : pays à la fois origine et cible de ces investissements  
 Pays où la sous-alimentation touche plus de 10 % de la population

**INDICE** **JEU CULTIVONS**

**CHANGEMENTS CLIMATIQUES**

AUGMENTATION DES SÈCHERESSES, TERRES ET DURATIONS  
 DÉGRADATION DES ÉCOSYSTÈMES ET PERTE DE BIODIVERSITÉ  
 NOUVELLES MALADIES ET PROBLÈMES DE SANTÉ  
 SAUSTRATION ET D'EAU POTABLE  
 MAUVAIS ET CLUSES ALIÉS  
 RÉGIONS INHABITABLES  
 RÉGIONS ET LES ÉRIEU DOUTES  
 FORTS DES GLACES ET AUGMENTATION DU NIVEAU DES MERS

**INDICE** **JEU CULTIVONS**

**LES GRANDES TRANSACTIONS FONCIÈRES PRIVENT LES PLUS DÉFINIÉS DE LEUR SEUL MOYEN DE SUBSISTANCE. ABUSSEZ MAINTENANT : WWW.OXFAM.ORG/TERRES**

**INDICE** **JEU CULTIVONS**

Mukelabai face à la terre abandonnée à cause de la sécheresse. « Nous avons mis nos outils dans le champ, nous avons ramé en canoë pour aller chercher de la nourriture ailleurs. »

**INDICE** **JEU CULTIVONS**

# ACTIVITÉ 3 - CERCLE VICIEUX\*

\* Un cercle vicieux, c'est quand une situation devient de plus en plus difficile à cause de quelque chose qui se répète. C'est comme une boucle où chaque problème en crée un autre, et ça ne s'arrête jamais.

## i Objectifs

- Faire le lien entre les causes et les conséquences des problèmes rencontrés par les paysan-nés.
- Se rendre compte que les consommateur-rices ont une part de responsabilité liée aux causes et aux conséquences

## ✂ Matériel

- 2 paquets (numérotés 1 et 2 en rouge au dos) de 11 plaquettes [18x18cm] - 1 paquet par groupe
- 2 x 1 bâche

## ⚙ Dérroulement

1. L'animateur-riche prépare maximum 2 espaces dans le local.
2. L'animateur-riche divise le groupe en maximum 2 équipes, chaque groupe reçoit une bâche et 11 plaquettes (pour que les participant-es puissent reconstituer le cercle).
3. L'animateur-riche donne la consigne :
  - Pour terminer l'enquête, chaque groupe doit replacer les plaquettes illustrées aux bons endroits sur la bâche. Les plaquettes correspondent aux éléments découverts dans l'enquête.
  - Le but sera de comprendre quelle plaquette/situation entraîne la plaquette/situation suivante et ainsi de suite (cause-conséquence). 6 plaquettes peuvent être replacées directement puisqu'elles sont déjà représentées sur la bâche (voir page suivante). Les autres sont à replacer.
4. Lorsque les équipes ont complété le Cercle ou après quelques minutes de recherche, l'animateur-riche compare les résultats obtenus par les 2 équipes avant de montrer le Cercle que le jeu propose.

## Variante

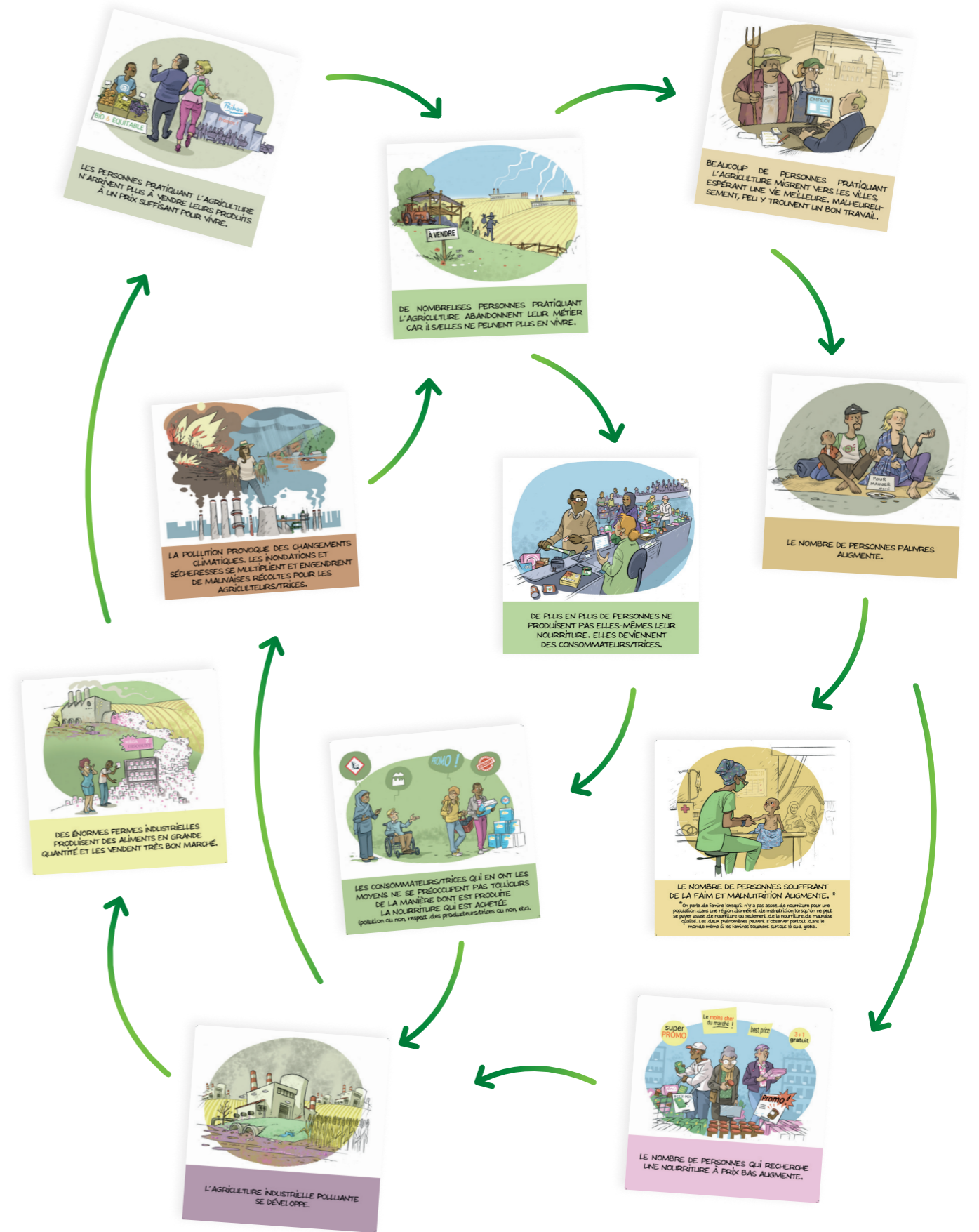
Pour un public plus jeune (12-13ans / 1<sup>ère</sup> - 2<sup>ème</sup> secondaire), vous pouvez éventuellement pré-placer une plaquette supplémentaire (« le nombre de personnes qui ont faim augmente » par exemple) sur la bâche. Cela réduit la difficulté de l'activité. Voici le schéma final que nous proposons :

## 🕒 Durée

± 10 min

## 📍 Lieu

Un local permettant de former 2 équipes



# ACTIVITÉ 4 - CERCLE VERTUEUX

## Objectifs

- S'essayer à construire le changement
- Fédérer le groupe autour d'une vision positive et d'actions concrètes

## Matériel

- 2 paquets (numérotés 1 et 2 en vert au dos) de 11 plaquettes (18x18cm) - 1 paquet par groupe
- 2 x 1 bâche

## Déroulement

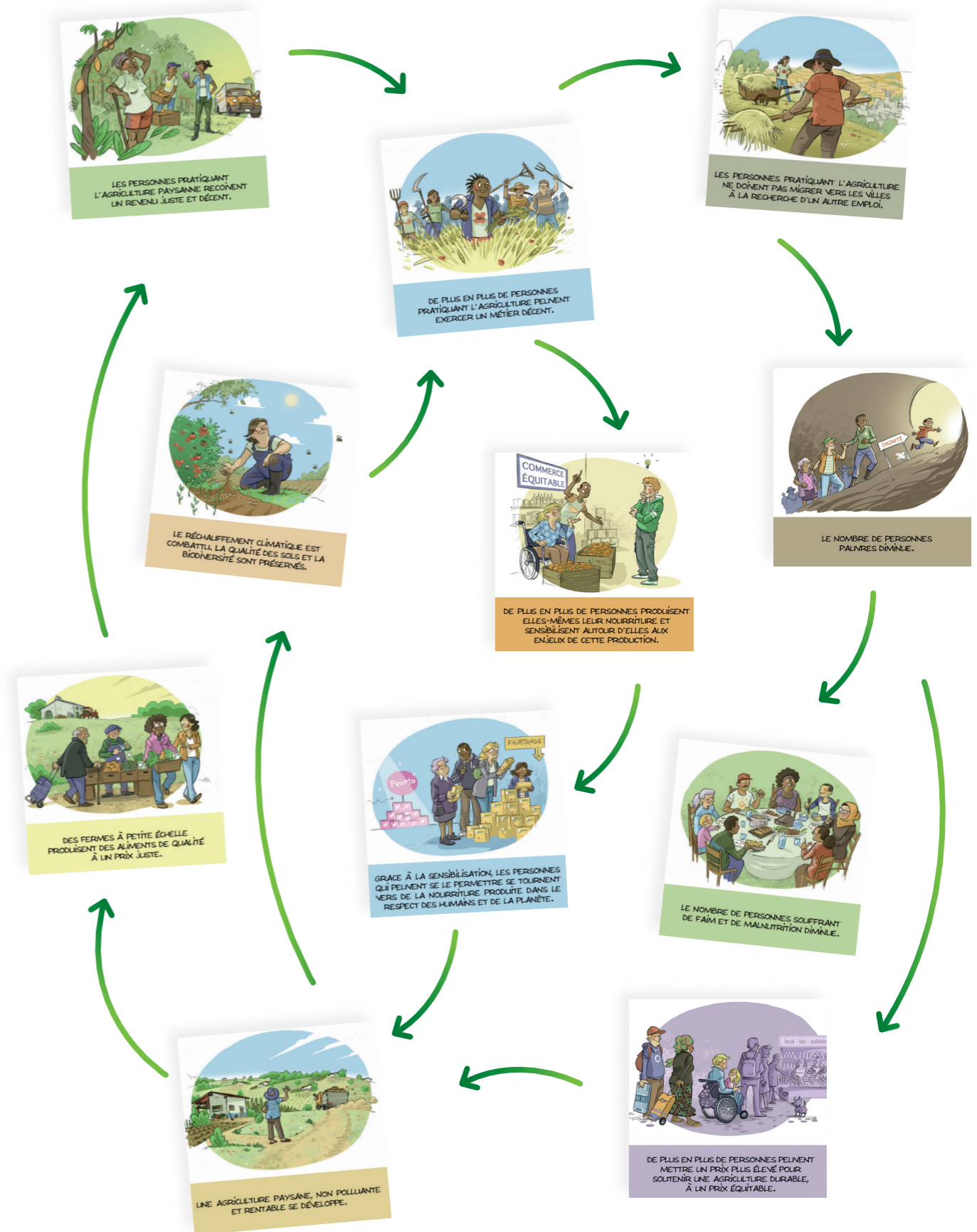
1. L'animateur-riche distribue les 11 plaquettes aux 2 équipes
2. L'animateur-riche explique que, pour clôturer le rapport d'enquête, chaque équipe doit replacer les plaquettes illustrées aux bons endroits de la bâche en les superposant à celles déjà placées. Il s'agit toujours de comprendre quelle plaquette/situation entraîne la plaquette/situation suivante (cause-conséquence) mais dans un cercle vertueux : une boucle de rétroaction positive (d'amplification) dont l'effet est jugé souhaitable.
3. Lorsque les équipes ont complété le cercle ou après quelques minutes de recherche, l'animateur-riche compare les résultats obtenus par les différentes équipes. S'il y a des différences, l'animateur-riche en discute brièvement (en fonction du temps disponible) avant de montrer le cercle proposé page suivante.
4. L'animateur-riche conclut avec les élèves en discutant des diverses solutions que l'on peut mettre en place à notre échelle

## Durée

+/- 10 min

## Lieu

Un local avec un espace suffisant



# ACTIVITÉ 5 - CIBLE DE LA CULPABILITÉ

## i Objectifs

- Susciter le débat sur les responsables du système actuel [cercle vicieux]
- S'exprimer et donner son avis sur le cercle vicieux
- Clôturer l'animation

## 🕒 Durée

+/- 10 min

## 📍 Lieu

Un local avec un espace suffisant

## ✂️ Matériel

- Une cible (rond plastifié)
- 6 feuilles A4 avec les suspect-es
- Une feuille A4 : la feuille d'alibis (voir page suivante)

## ⚙️ Déroulement

1. L'animateur-riche pose la cible au sol.
2. L'animateur-riche propose aux participant-es de poser les suspects selon leur niveau de responsabilité dans la situation du cercle vicieux. Plus les suspects sont au centre de la cible, plus ils et elles sont considérés-es comme responsable/coupable du système actuel.
3. Les réponses et réactions des élèves peuvent ouvrir un débat

Une feuille d'alibis (voir page suivante) aidera l'animateur-riche à **donner des éléments pour susciter le débat et clôturer l'animation.**

Exemple d'une cible de la culpabilité réalisée avec un groupe de jeunes :



# FEUILLE D'ALIBIS

L'animateur-riche peut s'aider de cette feuille pour animer la « cible de culpabilité ». Attention, il est préférable de lancer un débat et de recueillir les avis du groupe plutôt que de monopoliser la parole.

**Le système de l'agriculture industrielle profite énormément aux grandes entreprises (de l'agro-alimentaire), et à la grande distribution (supermarchés).** Attention, on désigne sous ce terme les dirigeant-es de ces entreprises ainsi que ceux et celles qui y investissent de l'argent (actionnaires), et non les employé-es qui y travaillent souvent pour un salaire modeste.



**Les consommateur-rices (c'est vous, c'est nous, tous et toutes !) sont sans doute responsables du problème** lorsqu'ils ne font pas attention à ce qu'ils achètent et profitent des prix bas et de l'abondance. Par conséquent, ils et elles peuvent aussi par leurs choix, faire énormément changer les choses. Le client est roi, aucune entreprise ne vendra longtemps un produit qui ne s'achète pas ! Mais surtout, les consommateur-rices sont aussi des citoyen-nes qui peuvent interpeller les politiciennes et les politiciens sur le problème.

**La faute au marché et aux politiques commerciales ?** Oui, si on accepte que le marché mette en concurrence toute la planète. Mais on peut aussi arrêter de rendre les prix bas tout puissants, par exemple grâce au commerce équitable. On peut aussi revoir les règles du marché si celles-ci sont défavorables au plus grand nombre. Le marché n'est pas qu'une « force invisible », il est aussi façonné par les états et les politiques.



L'enquête a permis de démontrer que **les agriculteur-rices ne sont pas gagnant-es dans ce système**, mais plutôt victimes, surtout dans les pays du Sud. Au Nord, une minorité arrive à s'agrandir, à s'industrialiser énormément. Mais même ainsi, souvent, un revenu suffisant n'est pas au rendez-vous. De plus en plus se convertissent au Bio, à la vente directe/locale, défendent une agriculture paysanne, mais il n'est pas toujours facile sans soutien de changer de mode de production.

**La faute à pas de chance ?** Tout cela ne serait dû qu'à la fatalité ? Est-ce notre société moderne qui veut cette situation et doit-on l'accepter ? L'enquête permet de se rendre compte que non, il ne faut pas baisser les bras, qu'un autre modèle qui favorise plutôt une agriculture paysanne est possible ! C'est un choix de société qu'il est possible de faire.





## POUR ALLER PLUS LOIN :

### Le projet des Jeunes Magasins-Oxfam (JM-Oxfam)



*Les JM-Oxfam sont des équipes actives dans les écoles secondaires, composées d'au moins 8 jeunes (de 14 à 18 ans) et de 2 profs.*

- Ils-elles vendent des produits équitables à certaines récrés.
- Ils-elles mènent des actions de sensibilisation dans leur école.
- Ils-elles cherchent à comprendre le monde dans lequel ils-elles vivent.
- Un JM est un lieu d'apprentissage de la démocratie, du débat et de la confrontation d'idées.

Pour les appuyer, des journées de formation, des outils tels que ce jeu « Cultivons » et des rencontres leur sont proposés. Aujourd'hui, il y a environ 85 JM-Oxfam en Wallonie et à Bruxelles.

Plus d'infos : [jm@mdmoxfam.be](mailto:jm@mdmoxfam.be) – 010 420 214 – [www.jmoxfam.be](http://www.jmoxfam.be)



*Cet outil a été produit par  
Oxfam-Magasins du Monde.  
Il existe depuis 2011 et  
a été mis à jour en 2025.*

Pour emprunter cet outil,  
une seule adresse:  
**[www.outilsoxfam.be](http://www.outilsoxfam.be)**

**i** Pour toute autre question  
relative à cet outil :  
Service Éducation  
d'Oxfam-Magasins du monde  
010 43 79 64 - [education@mdmoxfam.be](mailto:education@mdmoxfam.be)



Ceci est un outil d'Éducation à la Citoyenneté Mondiale et Solidaire

E.R. : Emmanuel Bawin - Rue provinciale, 285, 1301 Bierges - 2025

Avec le soutien de :



**OXFAM**  
Magasins du monde